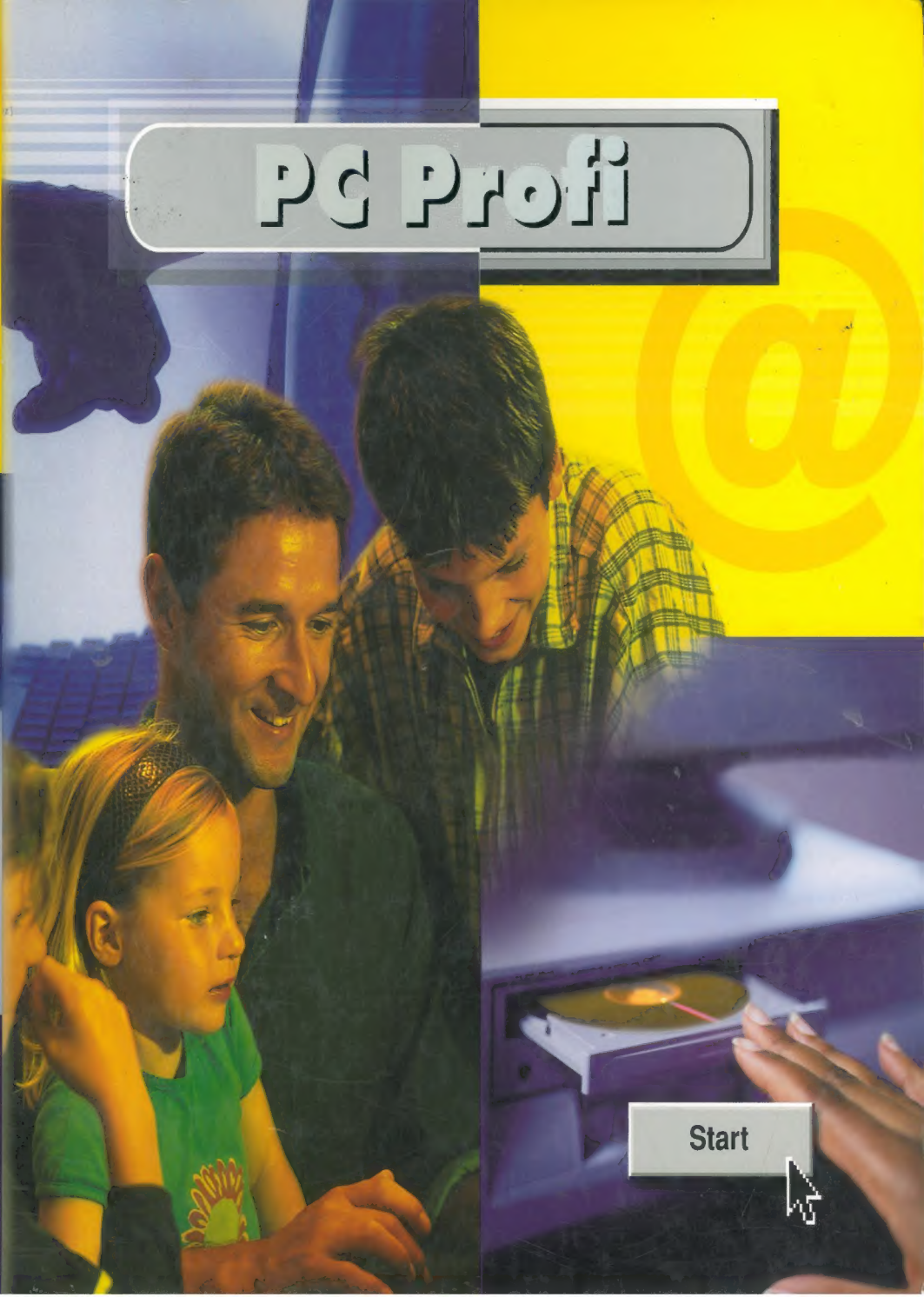
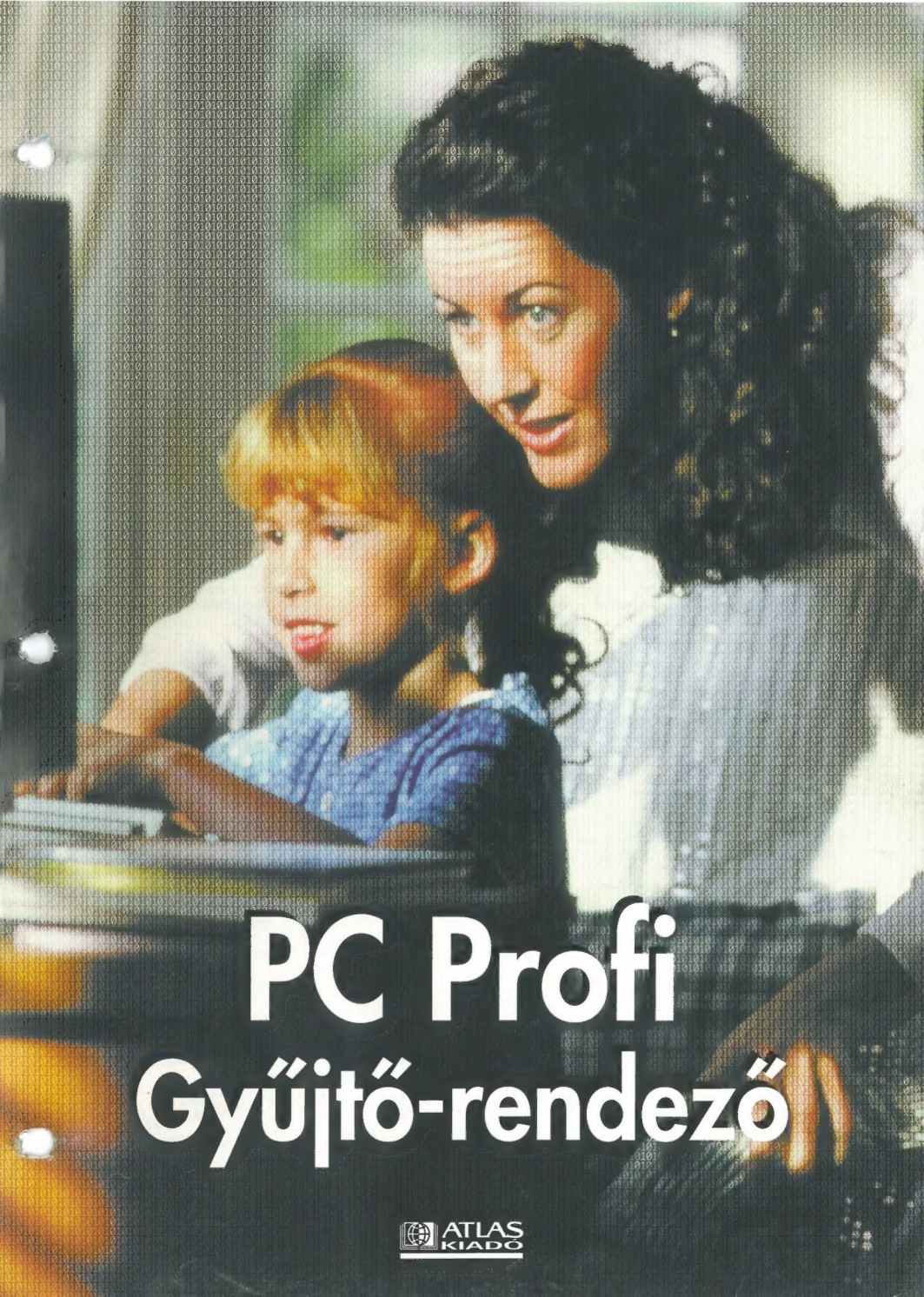


PC Profi



Start





PC Profi Gyűjtő-rendező



WINDOWS KALAUZ

A legtöbb személyi számítógép esetében a Windows adja meg a legjobb tanulási lehetőségeket. Függetlenül a verziószámtól amellyel dolgoznak, nagyon fontos, hogy minden lehetséges megoldást megismerjenek és alkalmazzák saját igényeiknek megfelelően.

SZOLGÁLTATÁSI PROGRAMOK

A szolgáltatási programok segítségével az Ön operációs rendszere optimálisabban működik a vírus-ellenőrzőprogramoknak, letöltési programoknak, karbantartási programoknak, fax-programoknak, adatsúrtítási programoknak és további alkalmazásoknak köszönhetően.



SZÖVEGSZERKESZTŐ

Microsoft Word a legszélesebb körben elterjedt programsomag, amelynek segítségével bármilyen jellegű szöveget elő lehet állítani. A szövegszerkesztő segítségével mind egyszerű dokumentumokat, mint pl. leveleket vagy faxokat, mind komplikált kiadványokat, mint pl. újságcikkeket, beszámolókat, lehet szerkeszteni ill. előállítani. A Word minden frissebb verziója új funkciókat tartalmaz és nagyon ajánlatos ezeket a funkciókat megtanulni, hogy megfelelően tudják szerkeszteni a dokumentumaikat.

TÁBLÁZATOK ÉS ADATBÁZISOK

Az Excel-től kezdődően, a FileMaker Pro-ig bezárólag, a táblázat kezelő programok a táblázatok, a számítások, és a grafikák előállítását teszik lehetővé, amelyeket utólag bármikor meg lehet változtatni. Ezen felül ezek a programok óriási adatbázisokkal rendelkeznek, amelyek nem hagyhatók el a racionális adatkezelésnél.



GRAFIKÁK ÉS LAYOUT

Teljesen függetlenül a kialakítandó dokumentum jellegétől – legyen az plakát, üdvözlőlapp ill. üdvözlőkártya, névjegykártya, stb. – és céljától manapság a különböző grafikák és képek a dokumentumok elengedhetetlen alkotóelemei. A Microsoft Publisher, CorelDraw és Corel Photo-Paint programokat azért fejlesztették ki, hogy Önök szabadon élhessenek alkotói fantáziájukkal.

MULTIMÉDIA

Tegye a számítógépét a multimédiás aktivitásainak irányítótornyává (fényképek, zene, video). A mikroinformatika szabad hozzáférést tesz lehetővé ezekhez a technikákhoz. Zenepartitúrákkal vagy fényképreusálással akar foglalkozni – mindig létezik egy számítógépes program, amely ezt minden szinten és minden igénynek megfelelően lehetővé teszi.



INTERNET

Tanulják meg az érdekes Web-oldalakat gyorsan megtalálni, a levelezésüket az e-mail segítségével elrendezni, részt venni különböző beszélgetési fórumokon, valamint a vásárlásaikat az Internet segítségével elintézni. Próbáljanak ki különböző böngészőket, nézzék meg az általunk javasolt Web-oldalakat, hogy ravaszul tudjanak böngészni.

JÁTÉK ÉS SZÓRAKOZÁS

A számítógép kiváló lehetőségeket nyújt ahhoz, hogy értelmesen tudják kihasználni a szabadidejüket. Fedezzék fel a különböző játékokat: a kínálat a keresztrejtvénytől a szerepjátékokon keresztül, a múltkutatásig terjed. Kössék össze a kellemest a haszonnal úgy, hogy játszva tanuljanak.



KEDVENC PROGRAMOK

Használja a programjait személyes és hivatalos dolgok megvalósításához: tervezhetők az utazások, megalkothatók a névjegykártyák, tervezhető a raktaozás a borpincében, de konyhai receptkönyvet is írhat, továbbá vevő-adatbankot hozhat létre, és pl. könyvelhet is.

HARDVER ÉS TELEPÍTÉS

Ebben a részben különböző, a számítógéphez kapcsolódó készülékekről adunk információt: szabványos perifériakészülékekről (merevlemez, floppy-meghajtó, képernyő, egér, billentyűzet, nyomtató) és lapolvasókról, modemokről, CD-ROM-meghajtókról, stb., amelyek jelentős mértékben hozzájárulnak a számítógép alkalmazási területének kiszélesítéséhez.





JÁTÉK ÉS
SZÓRAKOZÁS



Stratégiai és logikai játékok



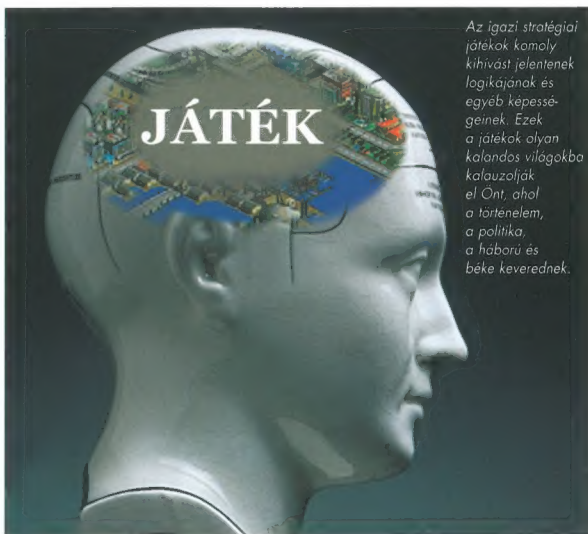
A PC-re írt stratégiai és logikai játékok szinte minden korosztály számára ajánlatosak, és nagy népszerűségnek örvendenek. A játékok óriási választékából minden kétséget kizáróan meg fogja találni azt, amely a legjobban tetszik Önnek. A legtöbb esetben a számítógép lesz az ellenfele, és minden tudását be kell vetnie ahhoz, hogy győztesen kerüljön ki a kegyelmet nem ismerő küzdelmekből.

A számítógépekre írt stratégiai és logikai játékok már az informatika hőskorában is léteztek, amikor a programozók egyszerű játékokat, például a sakkot számítógépre tették. Bár még mindig találkozhatunk sakkjátékokkal, már nem állnak rivaldafényben. A különféle klasszikus játékok között három nagy játékkategóriát különböztetünk meg, ezek mindegyike intellektuális megközelítést igényel.

A szimulátorokban egy ország, egy város, egy nép uralkodójának, vezetőjének, vezérének bőrébe bújhat, akiknek a játék kezdetén rendelkezésre álló erőforrásokkal kell gazdálkodnia, és azokat továbbfejlesztenie. A következő kategóriát az úgynevezett logikai játékok alkotják, amelyekben rejtvenyeket, feladványokat kell megfejtenie ahhoz, hogy a játékban előbbre juthasson. Végül az utolsó nagy kategória a valós idejű stratégiai játékok, amelyek a kegyetlen csatákat, háborúkat harcászati stratégiával ötvözik. A számítógépes játékokat kedvelők között ez utóbbi a legkedveltebb kategória.

A klasszikusok

Biztosan Ön is találkozott már hagyományos sakkjátékokkal a számítógépes játékokat forgalmazó boltok polcain. Természetesen más klasszikus táblás és társasjátékokkal egyetemben, mint például a Monopoly, aminek korábban létezett magyar hasonmása is, a Gazdálkodj okosan, vagy a Ki nevet a végén, esetleg a Malom, vagy más kalandos társasjáték. Amivel a gyerekkorában csak aszta-



Az igazi stratégiai játékok komoly kihívást jelentenek logikájának és egyéb képességeinek. Ezek a játékok olyan kalandos világokba kalauzolgatják el Önt, ahol a történelem, a politika, a háború és béke keverednek.

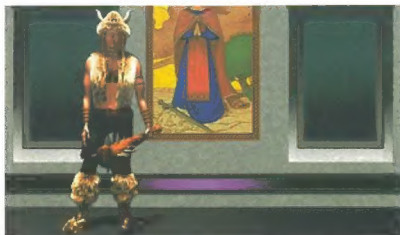
lon játszott, most már a számítógépen is megtalálható.

A számítógép legyőzése

A számítógépes stratégiai és logikai játékokban egy érzéketlen, erős és logikus gondolkodású ellenféllel kerül szembe, mégpedig a saját számítógépével. Mielőtt belevág valamelyik játékba, készüljön fel arra, hogy hosszú órákon keresztül sok-sok csapdát kell elkerülnie, különböző nehézségi fokozatú rejtvenyeket, és feladványokat kell megoldania, míg esetenként eljuthat valamilyen magasabb szintre, vagy akár a játék végére is.



A „Total Annihilation” az egyik legkedveltebb stratégiai játékok közé tartozik. Csak ha személyesen is kipróbálja, akkor érti meg miért lelkesednek érte a játékosok.



A „Civilization”-ben egy primitív törzs törzsfőnökét alakítja. Segítenie kell a törzsbelieknek ahhoz, hogy szervezett néppé váljanak, demokráciában éljenek, és képesek legyenek egy saját hadsereg felállítására.



Általában egyszerű szabályok

A legtöbb ismert játéknál a megoldáshoz vezető feladatok egyszerűek. A Tetrisnél például a képernyő aljához közeledő színes alakzatokat úgy kell egymás mellé helyezni, hogy azok egy teljes sor alkossanak, és minél kevesebb legyen a betöltetlen hely. A Tetris jó példa azokra a játéktípusokra, amelyeknek a szabályzata egyszerű, és könnyen érthető. Itt a stratégia arról szól, hogy megfelelő sorrendbe kell rendeznie a mozgó alakzatokat.

Legyen a világ uralkodója

Rengeteg olyan játék létezik, amelynek célja a világ elfoglalása, amihez nem csak katonai eszközök állnak a rendelkezésére. Így van ez a „Civilization” esetében is, amelyben egy primitív törzs főnökévé választják, akinek népét átán háborúba kell vezetnie. A játék a világ elfoglalásáról szól, ami úgy érhet el, hogy apránként foglalja az ellenséges területeket. Felfedezőket kell kiképezni, és hadseregeket kell felállítani, amelyek átán az ellenséges hatalmakkal harcolnak, majd szövetségeket kell létrehozni, hogy nemzetét nagyvá tegye. De nem szabad elfelejtenie a tudományról sem, elméleteket felállító tudósokkal, és világosodokat építő mérnökökkel a saját népe tudományát és tudását előbbre kell vinnie. A társadalmi fejlődésben pedig az önkényuralomból el kell jutnia a demokráciáig. A játék folyamán hozott döntések nagy mértékben függenek az adott pillanatban rendelkezésre álló erőforrásoktól. A kudarcs sikeres befejezéséhez mindig figyelemmel kell lennie a nép

igényeire, élen kell járnia a tudományokban és a világ legjobb hadseregével kell rendelkeznie. A feladat tehát nem könnyű!

A „Sim City”, a „Theme Hospital” olyan játékok, amelyek lefolyása na-
gyon hasonlít a „Civilization”-re.
Ezeknél a játékoknál is rendkívül
átgondoltan kell felhazsálnia az
erőforrásokat ahhoz, hogy sikeresen
felépíthesse a városát, vagy működ-
tesse a kórházát, és, hogy a katasztró-
fák helyett fejlődés legyen a végre-
mény. A „Sim City” esetében egy város
polgármesterévé válszátjk. Feladata
a város felőrgazsztatása és a polgárl-
sák igényeinek kielégítése. A választó-
polgárlat tapintatoságsával és diplo-
máciai készségével kell meggyőznie.

Kaland- és logikai játékok

A játékok másik kategóriáját adventure-játékoknak hívják (a kaland szó angol megfelelője alapján). Ezekben a játékokban a hangsúly elsősorban az akción van, ellentétben az előbb bemutatott játékokkal. A „Myst” valószínűleg az ilyen játékok egyik legjobb példája. Egy ellenséges világban élő szereplőt kell alakítani. Saját intelligenciája (illetve még néhány Őrre bízott eszköz) az egyetlen fegyver, amely segítségére lesz a játék folyamán. Az adventure játékokban mindig valamilyen talányt, vagy titkot, kell megoldania. A „Myst”-ben például egy elhagyott sziget rejtélyeit kell megfejtenie. Ahhoz, hogy a játékból tovább tudjon haladni, olyan feladatokat fog találni, amelyek megoldásához esztét. és találegónyságot kell alkalmaznia. Ezekben a fantáziavilágokban általában nem kell erőszaktal alkalmazni.

Háborús játékok

A végére maradtak még a háborús hangulatú játékok. Ezekben a játékokban a cselekmény izgalmas és veszélyes. A túlélés reflexeken, harcra való alkalmasságon, és nem utolsósorban a stratégiai gondolkodáson múlik. A választék itt is lenyűgöző.

A „Warcraft” az ilyen játékok egyik klasszikusa. A bevételei rekordokat megdöntő játék folytatásaként jelentek meg az olyan játékok, mint a „Command & Conquer, Red Alert” vagy a híres „Total Annihilation”. A játékos feladata abból áll, hogy a szemelőtt feltáruló háromdimenziós térben játszódó konfliktusból győzedelmesen kerüljön ki. A „Warcraft”-ban például orkok és emberek vívnak véres csatát. Az egyik tábor kiválasztása után kegyetlen háborút kell vívnia a szívós, és cseles ellenfelekkel szemben. Ugyanez a feladat a „Red Alert” esetében is. A cselekmény nagyon egyszerű. Könnyörtelenül közellednek a szovjet tankok, és egymás után foglalják el Európa városait. Az Ön teendője Európa elfoglalásának megakadályozása... pedig ez nem is olyan egyszerű feladat!



A Szovjetunió hadserege el akarja foglalni Európa nyugati részét. Meg tudja ezt akadályozni? Ez a küldetése célja a „Command & Conquer, Red Alert” játékban.

Stratégiai és logikai játékok



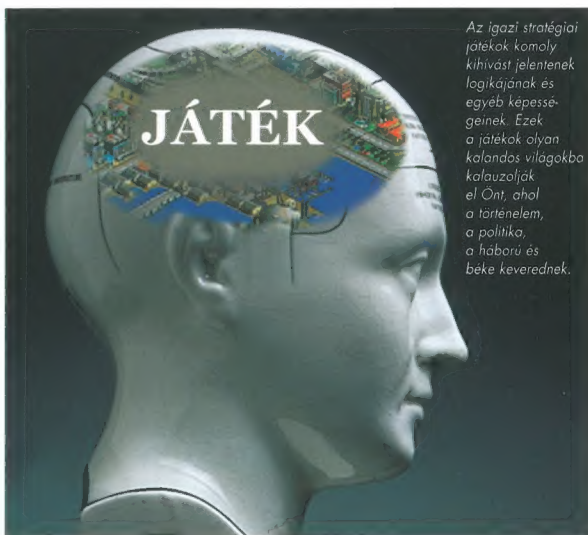
A PC-re írt stratégiai és logikai játékok szinte minden korosztály számára ajánlatok, és nagy népszerűségnek örvendenek. A játékok óriási választékából minden kétséget kizáróan meg fogja találni azt, amely a legjobban tetszik Önnek. A legtöbb esetben a számítógép lesz az ellenfele, és minden tudását be kell vetnie ahhoz, hogy győztesen kerüljön ki a kegyelmet nem ismerő küzdelmekből.

A számítógépekre írt stratégiai és logikai játékok már az informatika hőskorában is léteztek, amikor a programozók egyszerű játékokat, például a sakkot számítógépre tettek. Bár még mindig találkozhatunk sakkjátékokkal, már nem állnak rivaldafényben. A különféle klasszikus játékok között három nagy játékkategóriát különböztetünk meg, ezek mindegyike intellektuális megközelítést igényel.

A szimulátorokban egy ország, egy város, egy nép uralkodójának, vezetőjének, vezérének bőrébe bújhat, akiknek a játék kezdetén rendelkezésre álló erőforrásokkal kell gazdálkodnia, és azokat továbbfejlesztenie. A következő kategóriát az úgynevezett logikai játékok alkotják, amelyekben rejtvenyeket, feladványokat kell megfejtenie ahhoz, hogy a játékban előbbre juthasson. Végül az utolsó nagy kategória a valós idejű stratégiai játékok, amelyek a kegyetlen csatákat, háborúkat harcászati stratégiával ötvözik. A számítógépes játékokat kedvelők között ez utóbbi a legkedveltebb kategória.

A klasszikusok

Biztosan Ön is találkozott már hagyományos sakkjátékokkal a számítógépes játékokat forgalmazó boltok polcain. Természetesen más klasszikus táblás és társasjátékokkal egyetemben, mint például a Monopoly, aminek korábban létezett magyar hasonmása is, a Gazdálkodj okosan, vagy a Ki nevet a végén, esetleg a Malom, vagy más kalandos társasjáték. Amivel a gyerekkorában csak aszta-



Az igazi stratégiai játékok komoly kihívást jelentenek logikájának és egyéb képességeinek. Ezek a játékok olyan kalandos világokba kalauzolgatják el Önt, ahol a történelem, a politika, a háború és béke verednek.

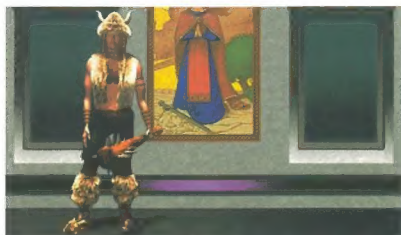
lon játszott, most már a számítógépen is megtalálható.

A számítógép legyőzése

A számítógépes stratégiai és logikai játékokban egy érzéketlen, erős és logikus gondolkozási ellenféllel kerül szembe, mégpedig a saját számítógépével. Mielőtt belevág valamelyik játékba, készüljön fel arra, hogy hosszú órákon keresztül sok-sok csapdát kell elkerülnie, különböző nehézségi fokozatú rejtvenyeket, és feladványokat kell megoldania, míg esetenként eljuthat valamilyen magasabb szintre, vagy akár a játék végére is.



A „Total Annihilation” az egyik legkedveltebb stratégiai játékok közé tartozik. Csak ha személyesen is kipróbálja, akkor érti meg miért lelkesednek érte a játékosok.



A „Civilization”-ben egy primitív törzs törzsfőnökét alakítja. Segítenie kell a törzsbelieknek ahhoz, hogy szervezett néppé váljanak, demokráciában éljenek, és képesek legyenek egy saját hadsereg felállítására.

Általában egyszerű szabályok

A legtöbb ismert játéknál a megoldáshoz vezető feladatok egyszerűek. A Tetrisnél például a képernyő aljához közeledő színes alakzatokat úgy kell egymás mellé helyezni, hogy azok egy teljes sor alkossanak, és minél kevesebb legyen a betöltetlen hely. A Tetris jó példa azokra a játéktípusokra, amelyeknek a szabályzata egyszerű, és könnyen érthető. Itt a stratégia arról szól, hogy megfelelő sorrendbe kell rendeznie a mozgó alakzatokat.

Legyen a világ uralkodója

Rengeteg olyan játék létezik, amelyek célja a világ elfoglalása, amihez nem csak katonai eszközök állnak a rendelkezésre. Így van ez a „Civilization” esetében is, amelyben egy primitív törzs főnökévé választják, akinek népét aztán háborúba kell vezetnie. A játék a világ elfoglalásáról szól, amit úgy érhet el, hogy apránként elfoglalja az ellenséges területeket. Felfedezőket kell kiküldenie, és hadseregeket kell felállítani, amelyek aztán az ellenséges hatalmakkal harcolnak, majd szövetségeket kell létrehozni, hogy nemzetét naggyá tegye. De nem szabad elfelejtenie a tudományról sem, elméleteket felállító tudósokkal, és világcsodákat építő mérnökökkel a saját népe tudományát és tudását is előbbre kell vinnie. A társadalmi fejlődésben pedig az önkényuralomból el kell jutnia a demokráciáig. A játék folyamán hozott döntések nagy mértékben függenek az adott pillanatban rendelkezésére álló erőforrásoktól. A küldetés sikeres befejezéséhez mindig figyelemmel kell lennie a nép

igényeire, élen kell járnia a tudományokban és a világ legjobb hadseregeivel kell rendelkeznie. A feladat tehát nem könnyű!

A „Sim City”, a „Theme Hospital” olyan játékok, amelyek lefolyása nagyon hasonlít a „Civilization”-re. Ezeknél a játékoknál is rendkívül átgondoltan kell felhasználnia az erőforrásokat ahhoz, hogy sikeresen felépíthesse a városát, vagy működtesse a kórházát, és, hogy a katasztrófák helyett fejlődés legyen a végeredmény. A „Sim City” esetében egy város polgármesterévé választják. Feladata a város felvirágoztatása és a polgáraitak igényeinek kielégítése. A választópolgárait tapintatosságával és diplomáciai készségével kell meggyőznie.

Kaland- és logikai játékok

A játékok másik kategóriáját adventure-játékoknak hívják (a kaland szó angol megfelelője alapján). Ezekben a játékokban a hangsúly elsősorban az akción van, ellentétben az előbb bemutatott játékokkal. A „Myst” valószínűleg az ilyen játékok egyik legjobb példája. Egy ellenséges világban élő szereplőt kell alakítani. Saját intelligenciája (illetve még néhány Önértékesítő eszköz) az egyetlen fegyver, amely segítségére lesz a játék folyamán. Az adventure-játékokban mindig valamilyen talányt, vagy titkot, kell megoldania. A „Myst”-ben például egy elhagyott sziget rejtélyét kell megfejtenie. Ahhoz, hogy a játékban tovább tudjon haladni, olyan feladatokkal fog találkozni, amelyek megoldásához esztét, és találgatónyságot kell alkalmaznia. Ezekben a fantáziavilágokban általában nem kell erőszakot alkalmazni.

Háborús játékok

A végére maradtak még a háborús hangulatú játékok. Ezekben a játékokban a cselekmény izgalmas és veszélyes. A túlélés reflexeken, harcra való alkalmasságon, és nem utolsósorban a stratégiai gondolkodáson múlik. A választék itt is lenyűgöző.

A „Warcraft” az ilyen játékok egyik klasszikusa. A bevételi rekordokat megdöntő játék folytatásaként jelentek meg az olyan játékok, mint a „Command & Conquer, Red Alert” vagy a híres „Total Annihilation”. A játékok feladata abból áll, hogy a szeme előtt feltűnő háromdimenziós térben játszódó konfliktusból győzedelmesen kerüljön ki. A „Warcraft”-ban például orkok és emberek vívnak véres csatát. Az egyik tábor kiválasztása után kegyetlen háborút kell vívnia a szövös, és cseles ellenfelekkel szemben. Ugyanez a feladat a „Red Alert” esetében is. A cselekmény nagyon egyszerű. Könnyörtelenül közelednek a szovjet tankok, és egymás után foglalják el Európa városait. Az Ön teendője Európa elfoglalásának megakadályozása... pedig ez nem is olyan egyszerű feladat!



A Szovjetunió hadserege el akarja foglalni Európa nyugati részét. Meg tudja ezt akadályozni? Ez a küldetése célja a „Command & Conquer, Red Alert” játéknak.

Felszállásra kész

Gépe már a felszállópályán áll. Felbőgnek a motorok. Teljes gázt ad, a gép a horizont fölé emelkedik...

A korszerű repülő-szimulátoroknak köszönhetően Ön is átveheti a parancsnokságot a legkülönbözőbb repülőgépek fedélzetén, a vitorlázógéptől kezdve egészen az Airbusig.

A repülés álma egyidős az emberiséggel. Sok CD-ROM létezik, amely komolyan fejlődő tudományterületként kezeli a repülést. A következőkben azonban a repülőgép tulajdonképpen vezetése iránt érdeklődünk.

A manapság CD-ROM-on kapható repülő-szimulátorok bámulatosan valóságosak. Ön saját maga választhatja ki repülőgépét, valamint repülőterét, és úti célját is meghatározhatja.

A professzionális repülő-szimulátorok nem lehet játékként használni, mivel ezek a pilóták kiképzésének integrált részei. Lehetővé teszik a pilótanövendékek számára minden, a valóságban előforduló szélsőséges helyzet megtanulását és megoldását anélkül, hogy kockára tennék saját életüket, a repülésoktató életét, vagy akár a nagy értékű repülőgépet. A technikai fejlődésnek köszönhetően a repülő-szimulátorok ma már egészen valóságos 3D-tájakat ábrázolnak, amelyek szinte semmiben sem különböznek attól a látványtól, amely egy igazi repülőgép fedélzetén tartózkodó pilóta szeme elé tárul.

Lehet felszállni

Évről-évre kisebb a professzionális alkalmazások és a számítógépes repülő-szimulátorok közötti különbség.



Helikopterek, mint itt a „Microsoft Flight Simulator 2002” programnál, többnyire ritkán szerepelnek számítógépes szimulátoroknál, mivel rendkívül nehezen irányíthatók.



A „Microsoft Flight Simulator 2002” programnál választható a repülőgépre való rálátás és a repülőgépből való kilátás perspektívája között. Repülőórák során vehet részt, amelyek bizonyára igen hasznosak az Ön számára, ha még semmilyen repülési tapasztalattal nem rendelkezik.

A multimédiás számítógépek bámulatos képminőséggel rendelkeznek, és nagyon valóságos mozgási folyamatokat képesek visszaadni. A valóságosság egyébként közvetlenül összefügg a számítógép teljesítményével. Minél gyorsabb a számítógép, annál valóságosabb a szimuláció (lásd az alsó kereset szöveget). Az otthoni használatra szánt legismertebb repülő-szimulátor a „Microsoft Flight Simulator 2002”, azaz „Microsoft Repülő-szimulátor 2002”. Ára alacsonyabb, mint egyetlen repülőórát, és ezért teljes légitolltára tehet szert, amellyel a Föld minden kontinensére elrepülhet. Átrepülhet például egy Boeing 777-essel Hongkong, vagy egy Cessnával a San Francisco-i öböl felett, ha éppen nem a Párizs feletti légtérrel akarja veszélyeztetni. A „Repülő-szimulátor 2002”, nagyfokú valóságosságának köszön-

hetően, sokkal több, mint egy játék. Mielőtt Ön is megkezdene a repülést, be kell tartania a virtuális repülésoktató utasításait, aki Önnel együtt végiggyakorolja a repülés különböző szakaszait, a felszállástól egészen a leszállásig. A virtuális oktató biztonságosan visszahozza Önt a földre, ha önállóan még nem megy olyan jól a leszállás.

MEDDIG TERJED A VALÓSÁGHŰSÉG?

A számítógépes szimulátorok valóságossága elsősorban a számítógép teljesítményétől függ. A programokat azonban többnyire úgy állítják be, hogy közepes teljesítményű számítógépen is futtathatók legyenek, hogy Ön akkor is használhassa a szimulátor-programokat, ha számítógépe már több éves.



Ennél a professzionális repülő-szimulátor-nál, amely a pilóták kiképzését szolgálja, minden olyan, mint az igazi pilótafülkében.



A „Flight Unlimited III” bámulatosan részletesen gazdag 3D-ábrákkal rendelkezik, hogy Ön csupa szépet lásson repülés közben.

Bővített opciók

A „Flight Simulator” program sokat változott az első (húsz évvel ezelőtti) kiadása óta. A 2002-es verzió az eddigi legnagyobb teljesítményű, ugyanakkor a leginkább hozzáférhető kiadás. Ha már végiggyakorolta az összes lehetséges repülési variációt, kiegészítő programokat és további opciókat, például tájakat, repülőgéptípusokat vagy pilótafülkében elhelyezett műszereket, is beszerezhet a kereskedelemben.

Korlátlan szabadság

A „Flight Unlimited III” egy másik ismert repülő-szimulátor, amelyet a Virgin Interactive cég adott ki, és koncepciója inkább egy videójátékra hasonlít. Jumbojet ugyan nem áll az Ön rendelkezésére, de például egy nagyon valóságos kis sportrepülő-

géppel átrepülhet a San Francisco-i öböl felett. Ugyanebben az öbölben teljesítheti első repülőóráját is. Egy repülési térképpel és az irányfrekvenciák jegyzékével felszerelve tanulja meg a vidék biztonságos átrepülését, miközben egy virtuális másodpilóta gondoskodik a toronnyal lebonyolított rádióforgalmazásról.

Specializált szimulátorok

Néhány szimulátor a repülés bizonyos szakaszaira specializált program. Ezek drágábbak, mint a „Flight Unlimited III” vagy a „Microsoft Flight Simulator 2002 Professional Edition”, és az ilyen programokkal foglalkozó specializáltak, vagy az igazi pilóták számára készültek, akik ezen a módon szeretnék repüléstechnikájukat javítani. A fentebb bemutatott repülő-szimulátorok és e specializált programok között az a különbség, hogy

az utóbbiaknál nem fektettek akkora hangsúlyt a különösen valóságos grafikus ábrázolásra. Itt főleg abból indultak ki, hogy a pilótafülkében található műszereknek és kijelzőknek kell a valóságnak megfelelniük, amelyekre a pilótának valóságos repülés közben szüksége van. Az „ATC” például egy olyan program, amely a pilóták vakrepülésre (repülés kislátás nélkül, csak a fedélzeti műszerek segítségével) történő kiképzését szolgálja.



Szigorúan tilos Párizs felett repülni, kivéve a „Flight Simulator”-ral.

MS FLIGHT SIMULATOR 2002 PROFESSIONAL EDITION

A MS Flight Simulator 2002 PE több mint 20 év tapasztalata alapján készült, és minden elvárásnak megfelel. Az eddig nem látott valóságshűséget, részletességet és interaktív elemeket kínáló Flight Simulator programot pilóták terveztek pilótáknak és a repülés legkomolyabb rajongóinak. Az FS 2002 számos izgalmas újdonságot tartalmaz, például interaktív légirányítást, automatikusan előállított környezetet, izgalmas kihívást nyújtó új repülőgépeket és megdöbbentő látványelemeket, amelyek révén az MS Flight Simulator 2002 PE részleggel jelmondataira: „Valóságshűség mindenek felett”.

- Szemét gyönyörködtető látványhatások
- A magasan szálló repülőgépek kondenzációsok hagyának maguk után. A fénysugarak visszaverődnek a fényezett alumíniumról. Leszálláskor a kerekek füstölnek.
- Panorámánézet a továbbfejlesztett virtuális pilótafülkéből
- A fedélzeten életre kel, ahogy a pilóta körbenéz a virtuális fülke működő műszerein.
- Új repülőgépek: Vízirepülő, Jumbo Jet, Skyhawk SP és Baron
- A kéthelyi Caravan révén tavak, zöldek és folyók vizén próbálhatja ki a vízi küldetések izgalma. Kapitányként utazhat a világ legismertebb repülőgépével, a Boeing 747-400-essel!



Ki nem álmodott még arról, hogy egyszer egy Boeing 777-et irányítson?

Filmek alapján készített játékkoprogramok



Kedvenc filmjének lebilincselő izgalmát most már haza is viheti. A multimédiának köszönhetően lehetősége nyílik arra, hogy belemerüljön a nagy filmsikerek által megihletett játékok világába.

Gyakran állapítják meg, hogy azok a CD-ROM-on beszerezhető játékok, amelyek valamelyik nagy filmsiker alapján készültek, minőségi szempontból bátran ajánlhatók, és jelentős mértékben növelik a Hollywood-produkciókhoz elválaszthatatlanul kapcsolódó bevételi számokat.

A játékokat kifejlesztő munkacsoportok elsősorban a mintául vett film cselekményének és látványosságának túlszárnyalására koncentrálnak, hogy produkciójukat interaktívra és multimédiásra alakítsák ki. Ez a törekvés magyarázza a többnyire nagyon jó minőséget. A LucasArts az első olyan vállalat, amelyik film után készített játékokat, méghozzá jó okkal. Már az olyan arcade típusú játékokkal is, mint a „Star Wars” (Csillagok háborúja) figyelemreméltó sikerük volt, bár az „Indiana Jones” sikere még ékeesebb nyelven beszélt. A játék röviddel az „Indiana Jones” utolsó reklámhadjáratát követően jelent meg és nem csak az első olyan játék volt, amelyik filmsikerén alapult, hanem bizonyította azt a nagy grafikus házzértést is, amely új utat mutatott olyan kihagy-



„Felvétel indul!” Miután már kireszkette magát a mozi nézőterén, biztosan lelkesedik majd a film alapján készített játékokért is.

hatatlan filmek számára is, mint a „The Secret of Monkey Island” (A Majomsziget titka). A LucasArts azal bizonyította eredetiségét, hogy a személyi számítógépre tervezett új látványtervet dolgozott ki az „Indiana Jones”-hoz, amelyről azt mondják, hogy Steven Spielberg – Indi atyja – egy negyedik filmkalandot keres világszerte ismert hőse számára.

hatott át. Szereplői hősöket testesítenek meg és az a feladatuk, hogy elismítsák a Galaktikus Köztársaságban kiéleződött ellentéteket. A LucasArts vállalat sikerét látva más produkciós cégek is érdeklődni kezdtek a piac iránt. Így volt ez például a Paramount stúdió „Star Trek” című produkciójával is. Az Interplay vállalat, mint kiadó, minden tőle telhetőt megtett,

A „Blade Runner” (Szárnyas fejvadász) a filmprodukción alapuló legjobb játékok közé tartozik. Hangulata és dekorációja pontosan megfelel a mintául szolgáló filmnek.

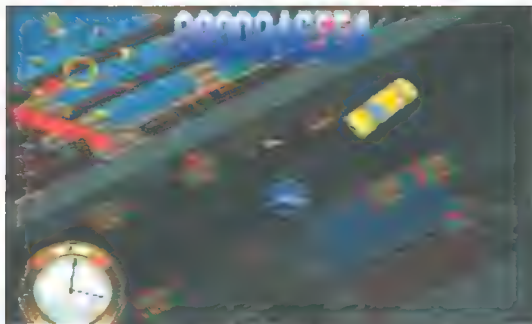


A Csillagok háborúja

A LucasArts, Dr. Jones rendkívül nagy sikerének nyomán először az X-Winggel kezdte el a legendás trilogia feldolgozását. Csak nemrég, a „Csillagok háborúja” új verziójának megjelenésével fejlesztett ki a LucasArts egy új akciójátékot, amelyet e nagyszerű hőstettek cselekménye

A „Csillagok háborúja” című produkció legújabb verziója játékként legalább olyan elbűvölő, mint a film.





Bruce Willis alakjában vegyen részt Ön is a „Die Hard” (Drágán add az életed) trilógia megigéző kalandjaiban.

hogy versenybe szálljon a „Csillagok háborúja” trilógiával, de ugyanez mondható el a MicroProse cégről is, amelynek a „The next Generation” című alkotásra alapozott játéksorozatot a „Star Trek” hősei adták elő.

Még inkább döntő sikert jelentett az a játék, amely a „Terminátor”-ra igyekezett hasonlítani. A legeslegújabb „Future Shock” egyébként műfajának klasszikusává vált. A jó nevű, sikeres akciófilmek, mint például a „Terminátor”, gyakran szolgálnak a multimédiás verziók mintájával. Az ilyen filmek sikere világában a cselekmény dinamizmusán és a kulcsfigurák kisugárzásán alapul. Ez az a két elem, amely egyfajta mágikus keverékként is elegendő ahhoz, hogy egy eredeti filmen alapuló játékból kasszasiker legyen. Az ily módon kidolgozott játék olyan szabadságot adhat az alkotóknak, amely egy mozifilmnél nem valószínűsíthető meg. A játékoknál

szinte határtalanul továbbfejleszthető a film koncepciója, és jóval erősebben lehet a különböző vizuális hatásokra támaszkodni. Egyszerű cselekmény felhasználásával is lehet olyan játékot létrehozni, amely az eredeti film sikerét is meghaladja.

Az „Alien” (Nyolcadik utas a halál) című film lényeges hatást gyakorolt a számítógépes akciójátékok kialakítására és tartalmára. Az amerikai kaszsisikerek többsége CD-ROM-on is megtalálható valamelyik multimédiaboxban, mint ahogy az a „Die Hard” (Drágán add az életed) is, amelynek mozifilmhőseit Bruce Willis formálta meg. A box három külön játékot tartalmaz, amelyek mindegyike figyelemreméltó minőségű és mindegyiküket a trilógia egy-egy filmje alapján dolgozták ki.

Az első („Die Hard” – Drágán add az életed) egy shoot-em-up, tehát „lőnek minden mennyiségben” stílu-

sú – röviden csak „lövöldözős” játék. A másodikban („Die Harder” – Még drágább az életed) Ön a főhős, és lőnie kell mindenre, ami mozog. A harmadik, és egyben utolsó rész („Die Hard with a vengeance” – Az élet mindig drága) egy újfajta üldözéses vadászat. A filmprodukció licenccel megjelentetett multimédiás játékok célja az, hogy magán hordozza az alapjául szolgáló film jellegét, atmoszféráját és stílusát. Egyébként nem mindig sikerül e törekvés sikerét olyan játékok alapján megítélni, mint például az „Independence Day” (A függetlenség napja). A játékokat kiadó Westwood Stúdió piacra dobta a „Blade Runner” (Szárnyas fejvadász) című sikerfilm játékverzióját, amely pontosan átvette a film hangulatát, és amellyel a hatalmas metropolisz jövőjével foglalkozó nagy adag filozófiai koncepció is párosul. Az egész alkotás Vangelis komor, nyomasztó zenéjébe merül.

A gyártás üteme növekszik

Ha figyelemmel kíséri a mozik jelenlegi kasszasikereit, akkor könnyen elképzelheti, hogy a közeljövőben milyen CD-ROM-játékokat jelentenek meg. Nemrég került a mozikba a „Wild Wild West” (Vadiúj vadnyugati) című film Will Smith alakításával James West szerepében. A vásárlók néhány hónappal később már az üzletek polcain találták a „Wild Wild West” című játékot.

James West rajongói moráldétalanul boldogok lesznek az Ubi Soft cég által piacra dobott és a nemzetközi sikerfilmen alapuló játékkal.



AJÁNLATUNK

STAR TREK: GENERATIONS
STAR TREK: FLEET ACADEMY
MicroProse

BLADE RUNNER
(Szárnyas fejvadász)
Westwood Studios

DIE HARD TRILOGY
INDEPENDENCE DAY
(A függetlenség napja)
THE LOST WORLD
Electronic Arts

WILD WILD WEST
(Vadiúj vadnyugati)
Ubi soft

STAR WARS
(Csillagok háborúja)
LucasArts



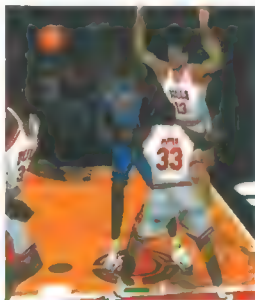
Amerikai sportok

Bár az Egyesült Államok a legnagyobb sportnemzetek közé tartozik, mégis vannak olyan az amerikai sportok, amelyeket máshol nem övez olyan hatalmas népszerűség, mint Amerikában. Itt a jó alkalom, hogy ezeket a sportokat is felfedezze, vagy jobban megismerje.

Az első helyek egyikén álló amerikai nemzeti sport a baseball, egy olyan sport, amit Amerikán, Japánon és Kubán kívül máshol nem játszanak ilyen magas szinten. Az amerikai foci és a kosárlabda szintén olyan sportok, amelyek széles közönséget vonzanak, de a hagyományos foci, amit nálunk is játszanak, és amit angolul „soccer”-nek hívnak, Amerikában nem éri el még más sportágak népszerűségét. De valószínűleg az másképp lesz a jövőben, hiszen a „World Series” vagy a „World Championship” bajnokságok látogatottsága egyre nő, és az érdeklődés lassan eléri a FIFA által szervezett Futball Világbajnokság szintjét, amelyet mindig hatalmas készülődés és várakozás előz meg az egész világon.

Nemzetközi piac

Ha az amerikai sportok egy-egy különleges vállfaját fizikai valóságában nem is minden országban ismerhetik a rajongók, ez nem jelenti azt, hogy virtuálisan ne lehessen őket megismerni és játszani, hiszen ezek a játékok jelentős részt hasítanak ki maguknak a videojátékok, és számítógépes játékok piacának egészéből. Az ame-



Az Electronic Arts „NBA Live” számítógépes játéka révén részt vehet a legnagyobb kosárlabda tornákon is.



Bár az amerikai futball nagy erőnléti igénylő sport, a játszásához komoly stratégia érzék is szükséges. Az Electronic Arts különböző amerikai foci sorozatainak reklámfigurája a híres csillag, John Madden.

rikai piac hatalmas, és ezért valószínűleg a játékok nyereséges forgalmához elegendő lenne az amerikai értékesítés is, de ha már készek a játékok, akkor a mai globalizált világban nem jelent gondot reklámok segítségével a termékeket más országokban is eladni. Ma már elmondható, hogy az egész világ játssza ezeket az amerikai sportágakat, még ha sokszor csak a képernyő előtt ülve is. Igaz, hogy innen már csak egy lépés a játék valóságos kipróbálása.

Általában elmondható, hogy az amerikai sportágak nagyon izgalmasak, de lehet, hogy Ön nem tudja elfogadni, hogy egy sportban lökdösődjenek, sőt, birkózzanak, vagy veszekedjenek egy labda megszerzéséért, ennek ellenére, azért ne vesse el az amerikai futball játszásának gondolatát.

Az amerikai sportok rövidesen nagyobb teret fognak kiszakítani maguknak az egész világon, hiszen

a mai gyerekek a számítógépes játékok révén már kis korukban megismerkednek ezen játékok szabályaival.

Electronic Arts, a piacvezető

Az Electronic Arts (EA) világszerte vitathatatlanul az egyik legnagyobb a sportjátékok forgalmazása és előállítására terén. Az Amerikában üzött sportok a cég bevételeinek nagyobbik részét képezik, és jó mintaként szolgálnak a más jellegű sportjátékok létrehozásához is. Az EA azért tudott ilyen piaci pozíciót elérni játékaival, mert azok grafikai kivitelezése és minősége rendkívül magas színvonalú. Ehhez még hozzájárul az is, hogy az EA cégnél a piacra dobott játékokat évente frissítik, figyelembe véve az elmúlt év sporteseményeit, csapatösszetételét, és eredményeit is. Ezt a koncepciót aztán más játékgártók



Az „NHL PowerPlay '98” izgalmas jégkorong játékot, és jó szórakozást kínál, kockázatok nélkül.

is átvették. A játékok neve mellett feltüntetett évszám jelzi, hogy mely évről vonatkozik az adott játékszoftver. A valóságból vett információk ezt csak megerősítik a játék folyamán. Azok a játékforgalmazók, akik sportjátékaikba nem építik be a statisztikákat, csapatok összetételeit, meccsek eredményeit, hamarosan, a játékosok érdeklődésének hiánya miatt ki fognak esni a játékforgalmazásból.

Taktika

A futball (nem összevetésvetendő az európai futballal!) az amerikaiak kedvenc sportja, ezért jelentős helyet foglal el a videojátékok terén. Míg a valóságban a játékhöz jelentős testi erő, és komoly testsúly szükséges, addig a számítógépen valókhöz csak a billentyűzet megfelelő kezelése szükséges. Itt minden trükk megengedett, és a játékosnak a győzelemhez a lehető legjobb taktikát kell bevetnie. A játék-szimuláció kizárólag a taktikán és a stratégián alapszik, és az Electronic Arts gyártotta Madden NFL sorozatnál teljes egészében Ön vezérrelheti a csapat játékosainak mozgását a pályán, valamint az akciókat is Önnek kell megtervezni.

Az Accalade „HardBall 6” olyan baseball játékményt nyújt, mintha azon élőben Ön is részt venne.



Játékok

Az NFL licencéből az Acclaim Entertainment cég részesül az, amely lehetővé teszi, hogy a csapatokat kedve szerint válogassa össze. Így például játékos már nem csak az eredeti csapat színeiben játszhat, hanem más játékosok között is, ezzel egy játékos-menedzser szerepében is kipróbálhatja tudását. Sőt! Beállíthatja a játék szintjét, a játékosok tulajdonságait, mint például a magasságukat, korukat, játéktudásukat is. A Madden NFL legújabb frissítése, e lehetőségek révén rendkívül lebilincselő játékot eredményezett. Ami a kosárlabda szimulátorokat illeti, az alkalmazott taktikák nagy mértékben hasonlítanak az eredeti játéktérre használt taktikákhoz. Az ilyen sportjátékok is akciójátékokhoz sorolhatók, mert itt a gyorsaság, a leleményesség, a taktika megfelelő alkalmazása szükséges

ahhoz, hogy legyőzze a nagy ellenfelet, a számítógépet. Az Electronic Arts „NBA Live 2002” is egyik kitűnő példája a sport-szimulátorok e generációjának, hiszen a kosárlabda játék kiváló grafikai minőségű, és a képernyőn megfelelő események rendkívül valóságosnak tűnnek.

Kiemelkedik a többi közül!

A fentiekkel ellentétben a Microsoft más jellegű játékokat alkotott, amelyben a stratégiát az újonnan kifejlesztett eszközökre bízta, és ezzel nyugodt, de intelligens játékot nyújt. A megfelelő helyet kereső játékos kétdimenziós megjelenítése lehetővé teszi az akció pontos követését. Ez a játék inkább stratégia-szimulátor, mintsem akciójáték, és ezzel is kitűnik a sport-szimulátorok közül. A foci, vagy kosárlabda játékokkal ellentétben, baseball vagy krikett játékokat ritkán találunk a számítógépes játékok között. Ugyanis a billentyűzettel vagy joystickkel létrehozott labdaütések, és dobások nem igazán tudják mindig

közvetíteni az igazi labda mozgását, vagy becsapódását, hiszen a valóságban a lehetőségek tárháza végtelen, ugyanakkor a játékprogram csak a lehetőségek kis részét tudja felkínálni. Ennek ellenére a „Hardball” kollekción az egyik legismertebb baseball játékok közé tartozik. A játékszabályok egyszerűek, a grafikai minősége pedig kitűnő. Ez a játék az amerikai vevők között rendkívül népszerű.

Jégkorong

A jégkori játékok az Egyesült Államokban, és az egész világon rendkívül népszerűek, és nagy sikernek örvendenek. A Virgin „NHL PowerPlay '98” számítógépes játéka az egyik legismertebb. Függetlenül attól, hogy kedveli-e a jégkocit, ez a játék Önnek is érdekes lehet, és gyermekeivel játszva sok izgalmas pillanatban lehet része. A jégkorongról az hírlírok, hogy brutális sport. Ennek a szimulátornak az a célja, hogy ép csontokkal kerüljön ki a játékból!



A Microsoft „NBA Full Court Press” játékkal megtanulhatja a kosárlabda taktikáját.

AJÁNLATUNK

Madden NFL 2002/NBA Live 2002
 NHL '2002
 Electronic Arts

NFL Quarterback Club 2002
 Acclaim Entertainment

HardBall 6
 Accalade

NBA Full Court Press
 Microsoft

NHL PowerPlay '98
 Virgin Interactive Entertainment

Még egy gól!

Az egyszerű játékszabályok, a gyors akciók és a kombinációs lehetőségek sokasága, a focit a legkalkalmasabb számítógépes játék tárgyává teszik.



A számítástechnika történelmében a futballjáték már nagyon korán jelentős sikereket ért el. Sőt! Az egyik legrégebbi játékokban, az „International Soccer”-ban egy csapat csak egy mezőnyjátékosból és egy kapusból állt. A játéktér két dimenzióra korlátozódott. Azóta a technológia robbanásszerű fejlődése a számítástechnikai játékok világát jelentősen megváltoztatta. A futballjátékok mára már olyan valóságserűek, olyan érzést kölcsönöznek, mintha élő futballjátékosok nézők tízezei előtt játszanának a pályán.

A modern játékok meglepő grafikai teljesítményűek. Főleg a játékosok mozgása jelenik meg nagyon valóságosan. A játékosok egymásnak adják, vezetik a labdát, lönek és kicseszleik egymást, mint egy valódi játékban. A stadionban uralkodó feszültség nagy futballmeccsek emlékeztet, a közönség énekel, kiabál és füttyöl az elragadtatástól a csapatok ösztönzése érdekében. Némely futballmeccset még híres sportújságírók kommentárjai is követik, ami a lenyűgöző, valódi játék érzését növeli. Minden évben megjelennek új játékok, főleg a nagy nemzetközi tornák, például az Európa- vagy Világbajnokság ideje alatt. Már olyan sok játék kapható, hogy nem is könnyű a választás. Némelyek nagyon

kedveltek, és évek óta újra-újra piacra kerülnek a legújabb változataik. Évenként kaphatók frissítések is, amelyek nemcsak a műszaki előrelépést, hanem az aktuális csapatok összetételét is tartalmazzák.

A FIFA gyűjtemény

A FIFA a futballsport legfelsőbb grémiuma a világon. Az „Electronic Arts” már évek óta terjeszt egy „FIFA” nevű programot, amelyet mindig aktualizálnak. A „FIFA 2000” az elmúlt évezredben lezajlott, a világ utolsó legnagyobb futballeseményének a legfrissebb változatát tartalmazza: az 1998-as franciaországi világbajnokságot. Minden ebben a játékban felbukkanó játékos és csapat a valóság tükré. A játék megkezdése előtt ki kell választani egy csapatot, majd a különböző beállításokat, például az időjárást és a stadiont. Azt is meg kell határozni, hogy meddig tartson egy meccs. Először csak néhány perccel kezdje el a játékot, és ne próbálja meg a teljes 90 perccet végigküzdeni. A „FIFA 2000” játék szoftverkörnyezete teljes egészében kihasználja a legújabb technikai adottságokat, amit a 3D-s megjelenítés kínál. A játék kezdetén a játéktér a képernyő sarkában látható, mintha egy valódi televíziós közvetítést látnánk.



Nézzé meg, hogy milyen valódi a stadion látványa. Még a reklámlaplátók is megítévesztően valódinak tűnnek.



Az „Actua Soccer” grafikai megjelenítése lenyűgöző. A játékosok mozgása az élő emberéhez rendkívüli módon hasonlít.



Általában azokat a játékosokat lehet irányítani, amelyek a legközelebb vannak a labdához. Elméletileg az egész csapatot szemmel kellene tartani, de valójában csak az a játékos reagál az utasításra, amelyiknél éppen ott van a labda, kivéve, ha Ön stratégiai okokból másképpen szeretné. A játékosokat a billentyűzet vagy a joystick segítségével lehet mozgatni. A joystickkal az irányt lehet megszabni, míg a különböző billentyűkkel az akciókat lehet végrehajtani, mint például a labda ellövését, futást vagy a labda vezetését stb. Az egyéb billentyűkombinációk segítségével a bonyolult játéktechnikákat lehet alkalmazni.

Nagyfokú realitás

A Gremlin Interactive „Actua Soccer” nevű játéka nagyon hasonlít a „FIFA 2000” játék felépítésére, bár itt a játékosok mozgása még valószínűbbnek tűnik, ugyanis ennek a játéknak a készítésében valódi futballisták is részt vettek. A mozgásukat feljegyezték, és számítógépes programnyelvre lefordították. Egyébként ennek a játéknak Alan Shearer játékos készítette a reklámját és Barry Davis nyújtotta hozzá a kommentárt. A különböző játéklehetőségek könnyebb megjegyzése érdekében, az aktív játékosok alatt szimbólumok jelennek meg, amelyek azt mutatják, hogy mi történik különböző billentyűkombinációk megnyomása esetén.

A klasszikusokon kívül vannak még más ismert futballjátékok is, mint például a „Kick Off” az UbiSofttól vagy a „Worldwide Soccer” a Segától. Az egyetlen játék, ami jelentősen különbözik az összes többiétől a „Sensi-



Az újjenerációs játékok, mint például a „Canal+ Football 2000”, az akciókat lassításban is meg tudják ismételni. Még a lejátszás szögét is magunk állíthatjuk be, hogy a gólt semmiképpen ne mulasztuk el.

ble Soccer”, ami 1992-ben jelent meg először a számítástechnikai piacon. Ebben a játékban a gyept felülről lehet látni, mintha helikopterrel repülnénk a pálya felett. Bár a játékosok kisebbek, a program mégis nagyon jó áttekinthetőséget biztosít, és a stratégiai igényes mozgásokat is be lehet állítani.

Legyen stratégia!

Léteznek más játékok is, amelyek a futballal állnak kapcsolatban, de nem kizárólag a játék áll a középpontjukban. Így egy edző szerepébe bújhatunk, aki kezeli a pénzügyeket, a játékosok mozgásáról gondoskodik, megszervezi a csapat edzőtáborát, és mindezt abból a célból, hogy a legnagyobb eséllyel legyen a csapatának a bajnokság megnyerésére. Ez a futball iránt kevésbé érdeklődők számára alkalmasnak tűnhet, de egy igazi focirajongó az egyesületek érintő eseményeket ugyanolyan izgalmasnak találja, mint a tulajdonképpeni focimeccset. És ha már

a fociedzőnél tartunk, az UbiSoft megjelentetett egy játékot, amelyben az ismert francia klubelnök, Guy Roux szerepébe bújhatunk bele. Kedvünk szerint igazgathatjuk egy helyi kis egyesület útját, vagy akár a milliárdokat érő francia nemzeti kupa egyesületeit is. Nekünk kell viselnünk az összes következményt a pályán, vagy az egyesületek történeteknek. Sőt! Szponzorokat is nekünk kell felhajtani, hogy legyen elegendő pénz a klub működéséhez. Ha nem kíván pénzügyekkel foglalkozni, akkor hagyja a koszos anyagiakat a virtuális pénzügyi osztályra, az majd Ön helyett elvégzi a teendőket. Önnek több ideje marad arra, hogy a sportra koncentrálnon. A siker nem marad el, és egyesülete ismét elnyerheti a nemzeti bajnokság első helyét!



Tengeralattjáró- és hajó-szimulátorok



Egy Jumbojet fedélzetén tett első repülési kísérlete után, és miután egy Forma-1 versenyautó kormányánál részt vett a monacói nagydíjon, itt az ideje, hogy elhagyja a szárazföldet, és megtapasztalja a tengerhajózást akár a víz felszínén, akár a víz alatt.

A számítógép-szaküzletekben mindenfajta jármű szimulátora beszerezhető. Bizonyára Ön is ismeri a repülő-szimulátorokat, a Forma 1 versenyeket, a harckocsi-szimulátorokat, sőt az olyan programokat is, amelyekben egy űrhajó kormányához ülhet. Lassan eljön az az idő is, amikor a vízi jármű szimulátorok világába is eljuthatunk. Az ilyen programok választéka azonban jelentősen különbözik a többi jármű szimulátor-programjainak választékától. Ennek részben technikai okai vannak, részben pedig rendkívül nehéz feladat a víz számítógéppel történő, valóságghű ábrázolása. Egy hajó irányítása egyébként is nagyon bonyolult vállalkozás, hiszen sok különböző paraméter bevitelére van szükség ahhoz, hogy a hajózás hihető módon legyen szimulálható. A szoftverfejlesztők mégsem állnak távol attól, hogy az egyre rafináltabb alkalmazásokkal megkíséreljék a lehetetlent.

Teljes gözzel előre!

A tengeralattjárók alkalmasak a számítógépes szimulációra. Ez annak köszönhető, hogy a tengeralattjárók ide-



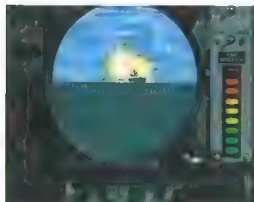
Ha nincs sem mélységiszony, sem tériszony, akkor a tengeralattjáró-szimulátorok a legmegfelelőbbek az Ön számára.

jük nagy részét a víz alatt töltik, így a számítógépnek nem kell a mozgó vízfelület valóságnak megfelelő tükröződéseit kiszámítani és megjelenítenie. Ehhez jön még, hogy a tengeralattjáró fedélzetén történő cselekvések stratégiai célokat követnek, amelyek viszonylag egyszerűen illeszthetők be egy számítógépes játék koncepciójába.

A víz művészete

Az Electronic Arts cég egész sorozat tengeralattjáró-szimulátort adott ki, például a világsikert aratott „688 Attack Sub” programot. A „Jane's” sorozat legújabb száma a „688 (I) Hunter/Killer”, amely a harc stratégia és a hajózási viselkedés tekintetében egy nagyon valóságghű szimuláció, mivel ez a játék az amerikai haditengerészet egyik kiképző-szimulátorának programján alapul.

Annak rendje és módja, hogyan egy korszerű tengeralattjáró megívja harcát, nem sokban különbözik attól a taktikától, amelyet a II. világháborúban alkalmaztak. Ma is a stratégiai gondolkodás és a hidegvér a siker záloga. Végső soron az a cél, hogy a tengeralattjáró láthatatlan maradjon az ellenséges hajók számára, és meglepetésszerű támadást indítson, amikor eljött a megfelelő pillanat. A technikai felszerelés viszont erősen különbözik azokról az eszközökről, amelyeket 1939 és 1945 között alkalmaztak.



A „Jane's” sorozat „688 (I) Hunter/Killer” programja kitűnő szimuláció egy tengeralattjáró-csatának, amelynek megnyeréséhez az átgondolt harci stratégia a legfontosabb feltétel.





Egy második világháborús, történelmi tengeralattjáró parancsnoka lehet a „Silent Hunter” szimulációs programban. Biztonságosan át kell kísérnie a baráti hajókat az ellenséges hajóktól nyüzsgő tengeren.



A periszkópot időközben a hangradar és más elektronikus mérőműszerek váltották fel. Így ma már az a tengeralattjáró parancsnokának a fő feladata, hogy figyelje az ellenőrző képernyőket, és kövesse az oszcillográfokon, valamint más mérőberendezéseken ábrázolt jelek mozgását. Ugyanakkor éppen ez a passzív magatartás tetszik sok felhasználónak, akik azokat a kihívásokat és háttorzongató izgalmakat kedvelik, amelyeket a szimulált szélsőséges helyzetekben újból és újból átélhetnek.

Történelem előtti tengeralattjárók

A legtöbb szimulátor régebbi tengeralattjáró-típusokra hasonlít, mivel ezek menettulajdonságai szórakoztatóbbak, ugyanakkor egyszerűbben programozhatók. Az olyan játékok, mint a „Silent Hunter” a legmegfelelőbbek azok számára, akik akciók-

ban gazdag szimulációt keresnek. Ön lehet egy második világháborús amerikai tengeralattjáró feletti parancsnokság, amely véres csatát vívott a japán haditengerészet ellen. Küldetése egyszerű: semmisítse meg az ellenséges hajókat, a szövetséges hajóknak pedig adjon védő kíséretet. A tengeralattjáró elavult fedélzeti berendezései azzal az előnnyel járnak, hogy Önnek kevesebb időt kell a műszerek leolvasásával töltenie, amikor a periszkópon át ellenséges hajók után pásztázza a horizontot, hogy torpedójával elsüllyessze azokat.

Ennek során azonban ébernek kell maradnia, hogy kikerülje az ellenség csapdait, az ellenséges tengeralattjárók között cirkáljon, és az ellenséges torpedótámadások elől kitérjen.

A felszínen

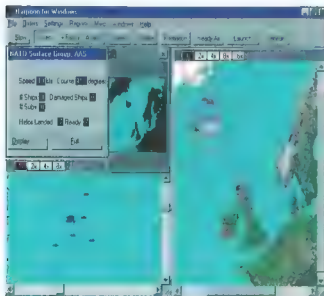
Miközben egy sor tengeralattjáró-szimulátor kapható, felszíni hajókhöz

alig talál szimulációs programot. Jóllehet időről-időre megjelennek új játékprogramok, amelyek részesedést próbálnak a piacon megkaparintani, ezek azonban túl bonyolultak és nem elég játékosak.

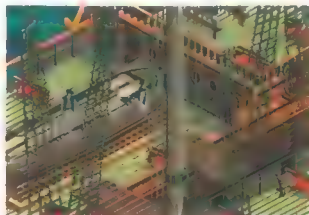
Legyen flottaadmirális!

A „Great Naval Battles IV: Burning Steel” című szimulátor-programban Ön nem csak egy büszke hajó kapitánya, hanem ugyanakkor egy egész flotta parancsnoka is. Működési területe kiterjed a legutóbbi világháború összes európai háborús hadszínterére. A játék során egy térkép tanulmányozásával tölti a legtöbb időt, amelyre a szövetséges és az ellenséges hajók helyzetét jelölték be. Harci parancsait továbbítania kell az egyes hajók, illetve az egész flotta számára, és a képernyőn figyelheti harci stratégiájának eredményeit.

A „Buccaneer” játékkal a kalózok és zendülők izgalmas időszakát elevenítheti fel. Hogy tekintélye legyen a legénység előtt, vaskézzel kell hajóját irányítania.



Az Interactive Magic szoftvercég „Harpoon” programgyűjteményében különböző harci küldetések találhatóak. A stratégiai csata térképen játszódik le, így Önnek sajnos nincs lehetősége ellenséges hajók közelharban történő megsemmisítésére.



Elő a golfütőkkel!

Ha már régóta vágyott a zöld gyepen játszani, úgy ma itt a ragyogó alkalom! A multimédiának köszönhetően elkezdhet golfozni, és még akkor is üzheti e sportot, ha az anyagi feltételei nem is engedik meg, hogy „igaziból” játsszon.

El tud-e képzelni kelle-mesebbet, mint a déli ebédszünetben egy sétát a golfpályán? Egy ilyen sé-tához szükséges anyagi le-hetőségek viszont nem állnak mindenkinek a ren-delkezésére. Sajnos csak kevesen vannak, akik meg-engedhetik maguknak, hogy a fejüket a golfpálya zöld gyepén kiszellőztes-sék. E nyilvánvaló iga-zságtalanság miatt, a szá-mítástechnikai játékok forgalmazói fejükbe vet-ték, hogy a golfsporttal au-tentikus szimulátorokat fejlesztenek, ami igazán napjainkban kezd el nép-szerűvé válni.

Az első lépések

A Microsoft volt az első fejlesztők egyike, aki számítógépes golfjátékok készített. A legtöbb golf-szimulátor-hoz hasonlóan ennek a játéknak is az az alapötlete, hogy lehetővé tegye e sportfajta első lépéseit anélkül, hogy egy igazi golfpálya területére belép-nénk. Itt találkozhatunk a golf min-den kellékével. Először is lehetősé-

günk van a táv és az ütő megválasztására. Ezután megválaszthatjuk a lab-dához viszonyított hely-lyünket, továbbá az irányt, amelybe a labdát el sze-retrnékn repíteni. Végül még a labdának átadott erő-t is pontosan meg le-het határozni. Ezek az el-vek mára már mindegyik, vagy szinte mindegyik golf-szimu-látor alapjait képezik. A paraméte-reket általában az egér segítségével lehet beállítani.

A 3D-s technika alkalmazása

Egy biztos: a golf-szimulátorok ké-szítői tudják, hogy miként lehet iga-zán kihasználni a számítógépes gra-fika fejlődését. Ez igaz például az Eidos márkára is, amely cég a piac leismertebb golfjátékát terjeszti:



A „Sierra Sport” egy olyan golf-szimulátort forgalmaz, amelyben a golfúgó gyorsaságát az egér mozgásával lehet vezérelni.

a „Links LS”-t. Ez a játék dinamikus megjelenítés folyamatát alkalmazza, ami lehetővé teszi az éles képek és fo-lyamatos mozgások megjelenítését. A grafikák minősége egyszerűen le-nyűgöző. A tükröződések a vízen, a terep szerkezete, a zászlók lobogása, a köd és meleg hatása, valamint az ütések hatására felcsapódó homok vagy földdarabok hozzájárulnak a va-lódihoz kábítóan hasonló játékhöz. Ugyanezeket a vizuális minőségeket lehet a Gremlin Interactive cég által forgalmazott „Actua Golf 2” játéknban



A „Links LS” valószínűleg a legismertebb, és világszerte a leggyakrabban játszott golf-szimulátor. Ennek egyik oka az, hogy kétségtelenül jó a grafikai kidolgozottsága.



Arnold Palmer a golfsport szimbolikus figurája is közreműködött a „Links LS” készítésében. A szórakoztató kommentárjai mindig helyénvalók.

is megtalálni. Ez a játék is referenciát jelent a golf-szimulátorok területén. Természetesen már a 3D-s grafikai megjelenítést alkalmazzák a Sierra játékaiban is. A gyepek és a pálya kimonodottan szép. A terület növényzetben gazdag és sok klubépület is található rajta, ami egy valódi golfpálya benyomását kelti.

nyes számítástechnikai parancsok ismeretét is gyakoroltatja. Az ütőt általában az egérrel lehet mozgatni, ugyanúgy, mint a játékos tájolasát és a labdára gyakorolt ütés erősségét is. Megkezdheti a versenyzést, ha ezeket már begyakorolta.

Tornák és versenyek

Általában minden golf-szimulátor eladásának fellendítése egy sportcillag feladata. A „Links LS”-hoz Arnold Palmer, az „Actua Golf 2” esetében Peter Alliss vagy Alex Hay, a Sierra cég által forgalmazotthoz pedig Tom Lehman (akit a 90-es évek egyik legjobb játékosának tartottak) világhíres profi golfozók adták nevüket.

A golfjátékok leglényegesebb része a verseny. A játékok különböző szintű (kezdő, haladó, profi) versenyeket rejtenek, így a kínálat minden ízlést kielégít. A versenyeket bizonyos kritériumok alapján fogalmazzák meg: a két legfontosabb közülük a hely (gyakran álomszép vidékek) és a nyeresemény. A legteljesebb játék a távok és versenyek tekintetében kétségtelenül a „Links LS”, ami nagyobb tapasztalattal lett összeállítva, mint konkurens társai. A „Links LS 1998 Edition” kiadás tizenegy híres pályát tartalmaz, amikről minden golfozó álmodik, hogy egyszer majd azon játszhat.

KÍNÁLATUNK

„Golf”
Sierra

„Links LS 1998” Special Edition
Eidos Interactive

„Actua Golf 2”
Gremlin Interactive



Ha az „Actua Golf 2”-t egy 3D-s grafikus kártyával játssza, akkor láthatja igazán, hogy milyen jó a programozás, és a képek minősége.

A játék valósága

Az imént említett új generáció termékei lehetővé teszik, hogy a játék fajtáját megválasszuk. Ha Ön már tudja, hogy miként kell golfozni, akkor részt vehet egy tornán vagy más játéklehetőségekben is. Viszont ha még kezdő ezen a területen, akkor javasoljuk, hogy kövesse a bevezetést, amelyben a játék technikáját, de igé-

A repülő-szimulátorokhoz hasonlóan, amelyeket kiegészítők megvásárlásával lehet teljessé tenni, a golf-szimulátorokhoz is lehet új részeket hozzáilleszteni. Például az Eidos a „Links LS”-hez pályák gyűjteményét adja ki, amikből az egyik szebb, mint a másik. Ha a kínált versenyek Önnek nem lennének elegendőek, úgy a „Links LS” lehetővé teszi, hogy saját maga is szervezzon tornákat. A résztvevőket saját maga határozhatja meg, akiket vagy a számítógép vagy az Ön játszó társai mozgathatnak. Hiszen a golf-szimulátorok olyan játékok, amelyeknél a társaság áll az előtérben, főleg amióta az Internet a számítástechnikai játékok piacát is kezdi bekebelezni.



Flipper

Az összes számítógépes játék közül talán a flipper a legkönnyebben játszható. A flipper játékok kínálata minden igényt kielégít, és a teljesen valótlantól, a rendkívül valóságűig minden fajta megtalálható közöttük, kezelésük pedig gyerekjáték.

Ha a hagyományos flippert eddig a kávéházak régi bútorarabjaitként ismerte, akkor elég furcsának, talán egyenesen képtelennek tűnhet a gondolat, hogy számítógépen játszson flippert. A „Space Invaders”-nek még híre-hamva sem volt, amikor ezek a hagyományos játékok már végtelen csatákra hívták a játékosokat, akiket a gombok ritmikus hangeffektusai, és a megnyert játszmák „kattanásos” szignálja kísért.

A számítógépes játékokat készítő programozók nagyon korán megkezdtek a flipper játékok fejlesztését, mégpedig azért, mert nem igényelnek bonyolult grafikát, és emiatt kisebb teljesítményű számítógépeken is futtathatók. Az első flipper-programok problémája abban rejlett, hogy a játékok nagy része elég unalmasnak bizonyult, továbbá a golyó mozgása sem volt valóságű. Ennek eredményeként a flipper szerelmesei hamar ráuntak az első számítógépes változatokra, és inkább visszatértek a füstös bárókban, játéktérmeben felállított igazi asztalokhoz.

Fordulat

Mára a helyzet teljesen megváltozott. A programozók rájöttek arra, és el is fogadták, hogy egy jó flipper játék kifejlesztése ugyanolyan fáradságos, és nagy ötletgazdagságot igénylő munka, mint bármely más jó számítógépes játék létrehozása. Ettől kezd-



„Timeshock” (fent) a Pro-Pinball kollektióból az egyik legényűgőzőbb flipper-játékként ismert program, amelyet az Empire Interactive forgalmaz. A piacon utolsók között megjelent játékok közül a „Ball of Steel” (lent) hagyományosnak tűnik, és összesen kilenc különböző játékelőreléssel rendelkezik.

ve a flipper-szimulátorok terén jelentős előrelépések történtek, aminek hatására már a játékosok is nagyobb figyelmet fordítanak a virtuális flipperreknek. A legújabb változatok kezelése az egyéb játékokhoz képest rendkívül egyszerű, és a valóságnak megfelelő, hiszen a flipper a képernyőn két újjal működtethető, ugyanúgy, mint a valóságban. A játékos egyik ujjával, a másik ujjával a jobb flippernek megfelelő gombokat kezeli a billentyűzeten. A valóságnak megfelelően itt is meg van a lehetősége az egész asztal megrázásának is. De vigyázat! Ha a flipperrel túl dűrván bánik, akkor kiesik a golyó, és Ön elveszti a játékot.

Ajánlatunk

A piacon kapható két legkedveltebb játék a „The Web” és a „Timeshock!” az Empire csapat fejlesztette Pro-Pinball kollektiójából származnak.

Ezeket a flipper játékokat a bárókban, és játéktérmeben található flipperek alapján készített játékelőreléten játszák, így ezek a számítógépes játékpiacon leginkább valóságű játékok. A golyók mozgatása, valamint a játék egész menete rendkívüli módon a valódi flipperekre. Ezekkel a játékokkal a hagyományos flipperjátékok nyújtotta élményeket élethi meg a számítógépes képernyőjén.



A játék

A „Balls of Steel” más játékot kínál. Ebben a programban hat különböző játékfelület található, amelyek mindegyike egy-egy témakörhöz kapcsolódik: középkor, sci-fi, rablók és pandúrok stb. A játékfelületek egyike a Duke Nukem jelenetét ábrázolja, amely egy ismert, és nagyon kedvelt számítógépes játék. Az újjenerációs flipper-játékok háromdimenziós jeleneteket ábrázolnak, amik a játékfelületnek olyan domborzatszerű kinézetet kölcsönöznek, mintha egy igazi flipper előtt állna. Ez ugyan a „Balls of Steel”-re nem igaz, ennek a felülete merev, és ahhoz, hogy a teljes felület láthassa, meg kell nyitnia egy ablakot. A golyó mozgása is túl gyorsnak tűnik a játékban, ami a kezdőknek esetleg zavaróan hat, de néhány órányi játék után ehhez is hozzá lehet szokni.

3 dimenziós jelenetek

A „Pro-Pinball” és ehhez hasonló valószínű játékprogramokon kívül vannak olyanok, mint a „3D Ultra Pinball”. Ez az Egyesült Államokban annyira kedvelt játék, már harmadik változatban került kiadásra a „The Last Continent” név alatt, és az asztalokon dinoszauruszok témája található. Ez a játék több, egymástól eltérő, és a játék közben is megváltoztatható játékfelületet kínál. A hagyományos flipperen nincs lehetőség a háttér megváltoztatására, ezért is annyira érdekes ez a játék. Bizonyára feltűnt Önnek is, hogy a játéktérmekekben található igazi flipperrek háttérének témája általában mindig valamilyen híres mozi-, vagy tévéfilmhez kapcsolódik. A számítógépes flippereknek

ez ugyanúgy érvényes, és például a „Star Trek Pinball”, mint ahogy a név is elárulja, a „Star Trek” filmsorozatokból kölcsönözte a szereplők képeit, és a háttér.

AJÁNLATUNK

Balls of Steel
GT Interactive

Pro-Pinball: Timeshack!
Empire Interactive

3D Ultra Pinball:
The Last Continent
Sierra

Star Trek Pinball
Interplay



A „3D Ultra Pinball” kialakítása egyedülálló. Ebben a játékban egyszerre három felületet és három flippersorozatot lehet használni. Ennek ellenére a játék kezelése éppen olyan egyszerű, mint bármely másiké. A flipper-játékok kivétel a 3D grafika megjelenésével ugrásszerűen fejlődtek. Ez a technológia, a játékosok öröme, nagyobb valószínűséget kínál.

A „Star Trek” flipperjáték inkább a játéktérmekekből ismert játékokhoz hasonlít. A számítógépes játék megvásárlásának előnye viszont az, hogy nem foglal el annyi helyet, mint az igazi asztal.



Még egy lassú Internet-kapcsolattal is gyorsan letölthető az Internetről egy-két shareware flipper-programot, hiszen ezek általában kis méretűek. A telepítésük után pedig azonnal a játéktérmeben érezheti magát.